Aprofy™

Specijalizovani časopis za AMIGA računare

Godina: I
Broj : 2

Avgust 1990

Cena : 40 Dinara

Nastavci testova
FORTRAN 77
SOUNDTRACKER

Kompletna uputstva
SOUNDTRACKER V2.3

IBM Transformer
Da ili Ne?

Opisi igara


Commodore


A profy
Specijalizovani mesečni časopis za korisnike računara Commodore AMIGA 500/1000/2000

Štampa i izdaje:
Redakcija A profy

Telefoni redakcije:
(015)25-041 ; od 20.09.: 21-924

Stručni urednici:
Mihailo Despotović
Branislav Belić

Likovno-grafička oprema:
Commodore AMIGA 500
EPSON LX-400

Software:
DeLuxe Paint III PAL
(©Electronic Arts)

Rukopise,crteže, fotografije i sav ostali materijal sličnog tipa vraćamo ukoliko priložite adresirani kovert sa markom

Mali oglasi:

Pružamo Vam mogućnost da se koristite oglasnim prostorom časopisa.Od ovog broja pa nadalje za male oglase važe sledeće cene:

I.Neuokvireni (obični) mali oglasi
- do 15 reči 30.- DIN
- svaka sledeća reč 1.50 DIN

II.Uokvireni mali oglasi
- 1/8 strane 50.- DIN
- 1/4 strane 90.- DIN
- 1/2 strane (vertikalna ili horizontalna) 160.- DIN

III.Komercijalni oglasi
- 1 unutrašnja strana 300.-DIN
- poslednja strana 400.- DIN
- 2 unutrasnje strane 500.- DIN
- 2 srednje str.(duplerica) 600.- DIN
- naslovna strana 1000.- DIN

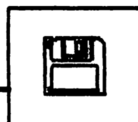
Uslovi oglašavanja:

1. Čitko ispisan tekst oglasa zajedno sa priloženom UPUTNICOM popunjenom na odgovarajući iznos poslati u najkraćem roku na adresu:

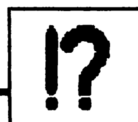
redakcija A Profy
Milana Belovukovića 5/19
15000 Sabac

2. Ukoliko Vaš oglas sadrži i grafičke detalje,nazovite nas radi dogovora.

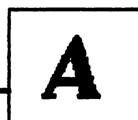
Sadržaj



Softver



Zanimljivosti



Rubrike



Igre

Reč uredništva

Poštovani čitaoci,pred Vama je i drugi (Avgustovski) broj časopisa A profy.Za ovaj broj smo se još više potrudili te smo ionako solidnoj grafičkoj obradi dodali i naša slova koja su toliko nedostajala u prvom broju,kao i mnogo lepši font za sve tekstove (adaptirani Times 18),a takođe smo koristili i veći broj "neklasičnih" fontova što će (nadamo se) još poboljšati ukupan grafički dizajn.

Kao što vidite,cena časopisa je znatno viša i za to treba zahvaliti pre svega poštanskim uslugama koje su od 02.07. porasle za čak 102%,kao i (u manjoj meri) porastu troškova umnožavanja časopisa.No,ipak se i dalje iskreno nadamo da ova cena neće predstavljati veliku prepreku pravim korisnicima Amige,koji žele da na jednom mestu nađu obilje kvalitetnih informacija o softveru,hardveru i literaturi za svoj računar.

U ovom broju i jedna novina: to je umetak na (za sada) 4 strane koji će se verovatno ustaliti i baviće se svime što je u vezi Amige,a zahteva više prostora od običnog testa.

Vaša redakcija
Aprofy™

FORTRAN 77 - alatka za prave programere

Kompajliranje programa

Sada imamo gotov program na FORTRAN-u snimljen na disketu u obliku tekstualnog fajla (tekst se iz ED-a jednostavno snima pritiskom na ESC, pa zatim na X,a potom na ENTER).

Da bismo videli rad i rezultate našeg programa ili ispravili sintaksne i logičke greške (ukoliko postoje),potrebno je svakako program prevesti na mašinski jezik jer je jedino na taj način moguće izvršiti program na nekom višem jeziku.Ovaj postupak se zove prevođenje,tj.kompajliranje programa.

I ovaj deo rada sa Amiginim FORTRAN-om je urađen dosta dobro i jednostavno.Otkucajte samo:

```
F77
```

i pojaviće se tekst koji kompajler izbacuje svaki put pri kompajliranju i koji za početak nije bitan.Kucajte:

```
Prog.FOR
```

Sufiksom .FOR ćete naznačiti da je dati tekstualni ED fajl fortranskog tipa, i tako dati na uvid FORTRAN prevodiocu da se radi o tekstualnom fajlu koji je snimljen na disketu koja sadrži i kompajler i to pod imenom Prog.FOR.Inače,poželjno je (i preporučljivo) na ovakav ili sličan način označavati fajlove.Npr: .DOC bi značilo da je fajl tekstualni (dokument),.C da je u pitanju jezik C, .PAS pascal itd...

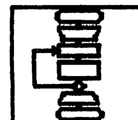
Sam proces kompajliranja,prevođenja na mašinski jezik računara,je upravo brz koliko bi čovek poželeo, i daje odlične rezultate i za duže programe,no kako će se kasnije ispostaviti,brzina nije jedina dobra osobina ove programerske alatke za Amigu.

Sam program u FORTRAN-u se dakle kompajlira dosta brzo i taj proces se (uslovno rečeno) u stvari odvije u više etapa.Tačnije,to su tri etape koje navodimo:

1. SYMBOL table

2. OBJECT file

3. PROGRAM file



Tako bi,na primer,na ekranu mogla da se pojavi sledeća situacija:

```
1: Symbol table complete
      Memory usage:
         Labels       480 bytes
         Symbols     2040 bytes
         Total      49894 bytes
         Excess     62798 bytes
         Source        45 lines
2: Object file complete
3: Program file complete:1472 bytes
   Elapsed time:0:40-67 lines/min
```

Dakle,otprilike bi sada svima trebalo da bude jasno o čemu se tu radi.

Naravno,postoji verovatnoća (naročito kod prvih verzija programa) da nam kompajler prijavi grešku u programu i jednostavno stane sa radom i prikaže nam poznato 1>.No,ne treba gubiti glavu.Pogledajmo na ekran gde će uredno biti ispisani broj linije gde je greška pronađena i kod greške.

Postupak otklanjanja greške je jednostavan i sasvim logičan.Kucajte:

```
ED Prog.for
```

pa zatim nađite grešku i ispravite je. Potom snimite novu verziju programa na disk na već poznat način.Ponovite postupak kompajliranja.Pretpostavimo da je sada kompajler uredno obavio posao i da Vam ovog puta nije prijavio nikakvu grešku u Vašem programu. Tada ćete pregledanjem sadržaja diskete ustanoviti da je on kreirao novu datoteku 100% izvršnog koda i koja nosi ime Prog.Dakle,lako je moguće ustanoviti kog fajla je to datoteka, jer je razlika u imenima samo u sufiksu .for.

Startovanje programa

Ovo je zaista najlakši (i najlepši deo posla).Otkucajte samo:

```
Prog
```

i uživajte u svom programu...

Zaključak

Za Amigu je ovo jedini FORTRAN kompajler te tako otpada nekakav uporedan test.Absoftov-a alatka za programiranje zaista deluje impresivno. Pre svega dominiraju lakoća i preglednost upotrebe programa.Naredne verzije bi izgleda trebale da imaju i dibager koji bi još olakšao rad.

Na kraju,program samo možemo preporučiti svim programerima.Pravim,naravno.

SOUNDTRACKER - nekrunisani muzički kralj

Komponovanje

Kao što je već u ranijem tekstu i navedeno,ovde se susrećemo sa dosta izmenjenom "procedurom" komponovanja melodije.Dakle,ne radi se o sistemu sa notama,nego o slovima koja označavaju odgovarajući ton.

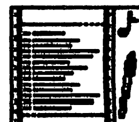
Komponovati je moguće na dva načina i to su:

1.Opcijom RECORD
2.Opcijom EDIT

Prvi način je kako mu samo ime govori (record - snimati) namenjen dosta veštim "muzičarima" - onima koji su u stanju da ceo pattern (o pattern-u i drugim "stručnim",ali opšteprihvaćenim Soundtracker izrazima pogledajte dodatak u ovom broju - kompletna uputstva za Soundtracker V2.3) odsviraju bez ili sa veoma malim greškama na tastaturi Amige.Ovako odsviran pattern biće zapamćen i moguće ga je editovati, reprodukovati i uključiti u svoju melodiju.Naravno,ovako snimate kanal po kanal.Dakle,uslovno rečeno,4 puta opcija RECORD i manje-više pattern je gotov Naravno,za patterne koji su dosta složeni i/ili zahtevaju poveliki broj različitih instrumenata,biće potrebno malo više "žongliranja" naredbom EDIT, ali krajnji rezultat je u najvećem broju slučajeva zaista dobar.

Drugi način je već delimično gore i pomenut (za detaljnije informacije - pogledajte umetak) i odnosi se na ukucavanje nota sa tastature.Ovde je veoma bitno napomenuti da se note ne ukucavaju po sistemu "svakoj noti ide odgovarajuće slovo" nego se nota otkuca na onaj taster kojom je ona predstavljena na zamišljenoj klavijaturi (koja je tipa SONIX). Za visoke,tj.niske tonove potpomažemo se tasterima F1 i F2.

Naše je mišljenje da ovakav sistem iako na prvi pogled deluje dosta zamršeno,predstavlja pravu revoluciju u pisanju INTRO muzika,a da je prednost koja se ovakvim pristupom dobija upravo neprocenjiva kod pisanja pratećih melodija (kanal koji recimo svira ritam itd...).A što se običnih melodija tiče i tu je učinjen takođe ogroman napredak pre svega zbog odličnog i raznovrsnog izbora kopi funkcija (videti umetak).Nažalost, ništa nije 100% savršeno,te se tako mora priznati da je za pisanje tzv. "klasičnih melodija" Soundtracker



gotovo u potpunosti neupotrebljiv, barem trenutna verzija,a ubuduće ko zna?Možda će se i pojaviti nekakav alternativni interfejs za ubacivanje nota u okviru samog programa što bi ovaj program učinilo (ako on to već sada nije) najboljim programom za komponovanje kompjuterske muzike (isključujući MIDI jer to i nije prava KOMPJUTERSKA muzika) koji je ikada napisan za bilo koji računar.

Dokumentacija

Niko nije toliko lud da kompletna uputstva za program prodaje na disketi u obliku tekstualnog fajla jer bi se tako lišio jednog (za mnoge najvažnijeg) razloga za kupovinu originalnog softvera a to je dokumentacija. No,ko je uostalom napisao Soundtracker?Hackeri,naravno.Pa ko bi se onda lišio nekakve zarade i gde bi se uopšte taj program mogao nabaviti u originalu? Niko i nigde. Uputstva nas čekaju,uredno spremljena na disketi pod imenom Soundtracker.doc u direktorijumu koji se zove Hints i u kome možete pronaći još štošta zanimljivog. No,bilo kako bilo mi smo ta uputstva odštampali i preveli te adaptirali za potrebe ovakvog tipa i možete ih kao takve izvaditi iz ovog broja časopisa jer su i projektovana više kao umetak,a ne kao sastavni deo lista. Dosta pregledno su napisana i uputstva za PresetED,a dato je i nekoliko source fajlova za "puštanje" muzika u drugim programima (introima,igrama...).

Upotrebljivost

Veoma je velika. Kao što smo već pomenuli,moguće je muziku snimiti kao MODUL (dakle,zajedno sa instrumentima) i kao takva se može lepo učitati u neki intro-mejker ili upotrebiti u sopstvenom programu. Sa druge strane sam program je veoma fleksibilan jer ogromnim izborom odličnih opcija i zaista velikom bibliotekom najrazličitijih instrumenata i bilo kojih digitalizovanih zvukova omogućava da zaista napravite upravo ono što želite.

Zaključak

Što se tiče pravljenja intro i disko muzika,bolje za bilo koji računar trenutno ne postoji. Jedino je skoro nemoguće ukucati neku "ozbiljnu" stvar,a ne postoji mogućnost ni kontrole MIDI-ja,no to je nešto sasvim drugo. Program preporučujemo apsolutno svakome ko ima Amigu.

AMIGA
WELT

UNREAL

ORDILOGIC

UBI SOFT
Entertainment Software

PRILOG - kompletna upustva za ST V2.3

Pesma

Bilo koji deo muzike napisan sa ST-om 2.3 je sačinjen od pattern-a. ST čuva tabelu sa informacijama o sekvencama u kojima ti delovi moraju biti reprodukovani. Sa POSITION određujete poziciju u tabeli. Sa PATTERN definišete koji pattern će se svirati na toj poziciji. LENGTH definiše ukupnu veličinu tabele. Potpuna sekvenca pattern-a je - pesma.

Tasteri

Originalna (V1.8) verzija ST-a ima nemački keymap. Verzija 2.3 snabdevena je standardnom USA keymap-om i to obezbeđuje kompatibilnost sa svim Amigama. Tastatura je u stvari 2-oktavna i koristite se sa F1 i F2 da biste dobili pristup najvišoj ili najnižoj oktavi - ukupno 3 oktave.

Funkcije

PLAY, STOP i EDIT funkcije se objasne same pri upotrebi... RECORD omogućava da snimite pattern u realnom vremenu. CLEAR SONG će izbrisati sve iz memorije posle kontrolnog upitnika. USE PSET će učitati odabrani sempl u trenutno izabrani slot a DISK OP otvara DOS meni. Ovde možete da učitate/snimite/izbrišete song-ove i modul-e. SAVE SAMPLE snima izabrani sempl na disk. FORMAT DISK će formatirati disketu posle kontrolne provere broja diskete. Ako se upiše 00, ST će automatski kreirati Song i Module direktorijume.

Za vreme editovanja

Cursor-tasteri pomeraju kurzor
shift+ Cursor-tasteri pomeraju kurzor brže
alt+ Cursor-tasteri pomeraju kurzor još brže
F6 - postavlja kurzor na prvu liniju pattern-a
F7 - postavlja kurzor na 16tu liniju pattern-a
F8 - postavlja kurzor na 32gu liniju pattern-a
F9 - postavlja kurzor na 48mu liniju patterna
F10 - postavlja kurzor na poslednju liniju pattern-a
DEL - briše notu ispod kurzora
shift+ F3 - iseca kanal trenutnog pattern-a i kopira ga u bafer
shift+ F4 - kopira kanal trenutnog pattern-a u bafer

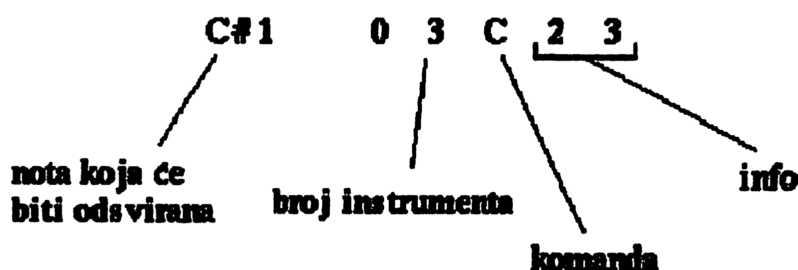
shift+F5 - kopira bafer u kanal trenutnog pattern-a
alt+F3 - iseca ceo pattern i kopira ga u kopi bafer
alt+F4 - kopira patern u bafer
alt+F5 - kopira bafer u trenutno izabran pattern

Za mini-podsetnik o ovim naredbama pritisnuti HELP taster.

Instrumenti

Možete koristiti do 64 instrumenta u jednoj melodiji. Svi instrumenti su sačuvani u Preset listi. Jačina je uvek 64, ali možete staviti bilo koju vrednost od 00 do 64. Za menjanje ostalih elemenata instrumenta koristite PresetED. Sa njim možete menjati celu Preset listu. Maksimalna dužina sempla je 32K.

Note



Objašnjenje

NOTA .... ovo je primer (C# 1) note koja će biti odsvirana trenutnim instrumentom

BROJ INSTR.......... ovo je broj instrumenta koji će se koristiti da se odsvira nota. Ako je ovaj broj nula, koristiće se poslednja selektirana nota.



Komanda

Ovaj broj govori ST-u kakvu specijalnu funkciju će koristiti pri sviranju date note.

Funkcije su sledeće:

0 - normalno reprodukovanje ili arpeggio
1 - portamento nagore
2 - portamento nadole
A- "klizanje" jačine melodije
B- skok na određenu poziciju
C- podešavanje jačine melodije
D- prekid pattern-a
E- setovanje filtera 7.5KHz (ON / OFF)
F- setovanje brzine reprodukovanja

INFO....................ovaj bajt sadrži dodatne informacije za komande

Arpeggio - arpeggio se koristi za simulaciju akorda. Arpeggio je izabran uvek kada je info-bajt različit od nule i nijedna druga komanda nije izabrana. Kada se koristi arpeggio, ST gleda 5 puta za vreme reprodukovanja note u info-bajt. Svaki nibble (4 bita) u ovom bajtu definiše koliko nota ST mora dodati noti koja se trenutno reprodukuje. U svakom od 5 prolaza ST radi tako da uvek prati komande iz info-bajta i to su:

0 - reprodukuje trenutnu notu odmah
1 - dodaje prvi nibble trenutnoj noti
2 - dodaje drugi nibble trenutnoj noti
3 - reprodrukuje trenutnu notu
4 - dodaje prvi nibble trenutnoj noti
5 - dodaje drugi nibble trenutnoj noti

Portamento - portamento se koristi za "klizanje" frekvencije sempla. Ako je portamento uključen, informacija sadržana u info-bajtu će se dodati periodu note koja se reprodukuje u svakom od pet prolaza.

Primer:	D#2	3 2 0 8	klizi nadole $08
	---	0 2 0 8	klizi nadole $08
	---	0 2 1 0	klizi nadole $10 (=16)

Klizanje jačine - ova funkcija koristi iste parametre kao Portamento.

Skok na poziciju - isto kao i prekid pattern-a, ali info-bajt daje rutini za reprodukovanje broj pozicije na koju treba "skočiti".

Primer:	E - 2	3 B 0 4	- prekida pattern i skače na poziciju 4

Jačina - kada je komanda $0C (=12) izabrana, jačina će se podesiti na vrednost koja se nalazi u info-bajtu. Jačina će biti na tom nivou sve vreme reprodukovanja note. Tada će se resetovati na default jačinu tog instrumenta.

Primer:	C#1	1 C 2 2	- podesi jačinu na $22(=34) i iskoristi instrument #1 za sviranje C#1 note
	D - 2	0 0 0 0	- koristi instrument #1 za reprodukovanje D-2 note (jačina ostaje $22(=34))
	B - 1	1 0 0 0	- koristi instr.#1 za B-1 notu i podesi jačinu na predefinisanu (default) jačinu istog instr.

Prekid pattern-a - koristi se za pravljenja pattern-a kraćih od 64 note.

Filter - uključuje i isključuje filter 7.5 KHz

Brzina - brzina se kreće od $01 do $0F. Normalno je 6.

Primer:	D - 2	4 F 0 4	- podesi brzinu na 4
	---	0 0 0 0	
	E - 1	0 F 0 0	- ništa se ne dešava sa brzinom...
	---	0 F C 3	- podesi brzinu na 3
	G - 2	2 F 0 6	- podesi normalnu (=6) brzinu

IBM Transformer - Da ili NE

O emulatorima

Podsetimo se malo šta je emulator... U suštini to bi trebalo da bude program koji bi isključivo softverskim putem omogućavao da jedan računar u potpunosti (ili barem u što većoj meri) koristi softver drugog,različitog računara i pri tome se ponaša veoma slično njemu (mislimo na okruženje,DOS i slično). Naravno,emulator će biti uspešniji ako može pokrenuti veliki broj programa, ako u brzini ne zaostaje za računarom koji se emulira i ako podržava hardver koji podržava računar koji se emulira.

Amiga

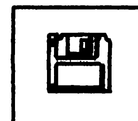
Za Amigu je napisan zaista solidan broj emulatora: IBM Transformer,C64 Emulator (njih nekoliko),A-MAX (Macintosh Emulator),QL Emulator,BBC Emulator itd.Inače, napisan je čak i Atari ST Emulator,ali je pisan poput nekakve demo verzije tako da je u potpunosti neupotrebljiv.Neki emulatori (poput A-MAX-a,C64 Emulator-a) zahtevaju i dodatni hardver uglavnom u obliku spoljašnjih memorijskih uređaja što se pomalo i kosi sa gorepomenutom definicijom emulatora.

IBM Transformer

Ovo je po mnogim informacijama i prvi softverski emulator za Amigu. Radi se o pokušaju da se emulira IBM PC softverskim putem (*naime*, za Amigu je tada postojalo - a i danas postoji više hardverskih emulatora koji su davali 100% kompatibolnost ali i imali veliku manu - cenu) i videćemo kakvom su rešenju pribegli pisci ovog programa.IBM Transformer se dobija na jednoj disketi i dovoljno ga je učitati (prethodno podesimo sve PC parametre prema našem Amiga sistemu kakvog imamo (1Mb,2 diska i slično) specijalnim programom i to potom snimimo na disk kao konfiguraciju PC-ja sa kojim ćemo raditi preko emulatora) i početi sa radom. Program na početku nudi 2 opcije:

1. Staviti IBM PC DOS disketu u drajv A (DF0) i pritisnuti taster ENTER

2. Pritisnuti taster ESC radi povratka u Amiga DOS (ovo ujedno znači i resetovanje računara pa treba biti oprezan)



Dakle,ako imate IBM PC DOS disketu,sada je trenutak za nju. Izbacite iz DF0 disketu sa Transformer-om i stavite DOS te pritisnite ENTER. Pažnja! Neki DOS-ovi neće raditi. Npr: isprobali smo DOS poznatog proizvođača (ne samo kompjuterske) opreme,holandskog Phillips-a i taj DOS nije radio! Ali,bez brige. Većina korisnika Amige (pa i PC-ja) poseduje upravo originalnu verziju ovog operativnog sistema. Pravljena je u IBM-u i najverovatnije je u pitanju verzija 3.30. U slučaju da imate originalan DOS,posle kratkog vremena u toku kog ćete slušati zanimljiv zvuk diskete koja više ne radi u Amiga DOS formatu,ispisaće se datum i vreme i tražiće se od Vas da upišete novo. Ovo i nije od nekog ogromnog značaja,ali ako ste perfekcionista (verujte,dosadiće Vam posle nekoliko učitavanja) korigujte sistemsko vreme na tačno vreme. Ostaje upitnik zašto se ne koristi amigin časovnik koji se dobija sa 1Mb-nim proširenjem.

Oči u oči

Ekran,font i sve ostalo u vezi estetike je odlično. Imate utisak kao da ste pred pravim PC kompatibilcem. No,kako će se kasnije i ispostaviti, ništa (pa ni ovaj emulator) nije u potpunosti savršeno,te ćete posle malo malo igranja sa DOS-om krenuti i da učitate poneki program...

Kompatibilnost

Dakle,to je to! Po testovima sa diskete Norton Utilities,emulator radi 5.2 puta brže od PC-ja,ali kao što ćete ustanoviti,ipak je pre svega dosta spor i što je najvažnije NE PODRŽAVA PC GRAFIKU. Da,dobro ste pročitali. Svi grafički programi su potpuno neupotrebljivi. Ipak,kompatibilnost je (uz ovo neprijatno ograničenje) gotovo 100%. Bez problema rade na primer: Turbo Pascal,Norton Utilities,PC Tools DeLuxe, GW Basic,Lotus 123 pa čak i Tetris! (naime,ova igra je svojevremeno bila toliko popularna da se verovatno automatski prilagodi tekstualnom modu! - ipak,malo je spora).

Zaključak

Iako je po našem mišljenju IBM PC Transformer za poslovnu primenu gotovo neupotrebljiv,ipak nam se čini da bi ga vredelo imati u svojoj kolekciji uslužnih programa. Dovoljno je dobar za demonstraciju pre svega i za poneku "kućnu" upotrebu...

Coloris

Aprofy	
	Ideja..............9
	Grafika.........8
	Zvuk...........10
	Animacija......9
	Atmosfera...9
	UKUPNO......9

Ovde se susrećemo sa još jednim pokušajem da se na slavi Tetrisa,tj. na jednostavnosti i zaraznosti logičkih igara napravi dobra igra. Mora se priznati da su se Finski programeri zaista potrudili...

Uvod je zaista genijalan (muzika koja zaista deluje impresivno,grafika,animacija itd...) što malo i iznenađuje s obzirom o kakvom tipu igre se radi,ali ni sama igra ne zaostaje mnogo. Cilj je manipulisati elementima koji su dimenzija 1*3 "polja" a svako polje ima svoju boju (takođe se mogu naći i dva pa i tri polja iste boje zajedno) i rotacijom boja "skidati" linije kao u slavnom Tetrisu. Muzika u toku igre je zaista odlična i dobro se uklapa u koncepciju igre.

Na kraju: ako ste voleli Tetris,sigurno će Vam se dopasti i Coloris.

Franco Baresi World Cup Kick Off

Aprofy	
	Ideja..............5
	Grafika.........8
	Zvuk............7
	Animacija......9
	Atmosfera...9
	UKUPNO......7

Igra je bazirana na poznatim programima Kick Off i Extra Time (Kick Off 2). U suštini nema baš ničeg novog u samoj realizaciji igre (grafika,zvuk, animacija su 100% isti kao i u gorepomenutim programima) ali su se italijani dosetili (naime,cela igra je na Italijanskom,ali to dobrim poznavaocima Kick Off-a i Extra Time-a neće predstavljati ama baš nikakav problem jer je raspored komandi i opcija u potpunosti odatle kopiran) da u vreme svetskog prvenstva u fudbalu izbace i poneku igru na tu temu...

Dakle,grupe su potpuno iste kao i na Mundijalu i možete birati koju ćete reprezentaciju da vodite prvo kroz kvalifikacije u grupi (svako sa svakim),a zatim sledi žreb za 1/8 finala itd...

Igra ne nudi ništa novo na ovom području sportskih simulacija,ali nova atmosfera Mundijala će Vas ipak zadržati neko vreme nad njom.



Manic Miner 1&2

Aprofy	
	Ideja............10
	Grafika.........8
	Zvuk............8
	Animacija......9
	Atmosfera...9
	UKUPNO......9

Zar je zaista toliko vremena trebalo da se napravi ovakvo nešto? Pravljenje konverzije ovako legendarne igre povlači za sobom niz zamki i može prerasti i u mač sa dve oštrice. Programeri su pribegli izgleda jedinom mogućem rešenju: napravili su dve verzije programa...

MM 1 je u potpunosti identičan originalu sa ZX Spectrum-a! Muzika je jednokanalna,efekti su krajnje jednostavni,ali u jednostavnosti se često krije i genijalnost...Čak je i grafika "spektrumovska" - 256*192 u 8 boja (jasno,to je prozor na Amiginom ekranu 320*256).

MM 2 je rađen u stilu najnovijih Amiginih igara.Da nabrojimo samo: Overscan,Half-Bright,digitalizovane slike i zvuk itd...

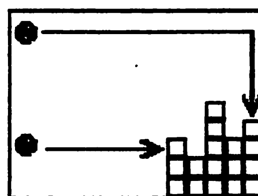
Igru svakako možemo samo preporučiti svakom korisniku Amige, a pogotovo ako je nekada imao Spectruma!

Wobbler

Aprofy	
	Ideja............10
	Grafika.........9
	Zvuk............8
	Animacija......9
	Atmosfera.10
	UKUPNO..... 9

Da,u jednostavnosti se krije i genijalnost i na taj način je Manic Miner i postao jedna od najprodavanijih i najpopularnijih igara u istoriji kućnih računara uopšte.To su svakako znali i tvorci igre Wobbler.

U ulozi ste malog balončića koji ima za cilj da "očisti" ekran od kockica sa raznovrsnim oznakama koje su (ne)uredno poslagane u donjem desnom uglu polja za igru. U svakom trenutku raspolažete sa jednom vrstom kocke i možete je uputiti na dva načina (kako je na slici i prikazano) prema gomili.



Važno je znati da samo pogodak kocke u kocku istog tipa daje rezultate.Naravno,postojre i cake ali ih prepuštamo Vama.

Igra će Vas svakako držati danima za Amigom i svakako je preporučujemo.

Pisma čitalaca

Od narednog broja,na ovoj strani moći ćete da pročitate najzanimljivija pisma čitalaca.Pišite nam o svemu vezanom za naš (i Vaš) časopis.Pišite nam kako biste želeli da Vaš časopis izgleda i šta biste želeli da čitate na njegovim stranicama.Napišite sve : zapažanja,sugestije,pa i,što da ne,kritike.

Bez obzira na broj pisama, budite uvereni da će svako Vaše pismo proći kroz naše ruke,pa iako ne budete svoje pismo ugledali na ovoj stranici,znajte da smo ga ipak pažljivo pročitali i da ćemo u skladu sa tekstom pisma pokušati da ispunimo Vaše želje,a sve to u skladu sa poboljšanjem kako grafičkog tako i tekstualnog kvaliteta našeg i Vašeg časopisa.

Nadajući se uspešnom početku saradnje, još jednom koristimo priliku da Vas zamolimo za pomoć u zajedničkom uređivanju časopisa...

Poziv na saradnju

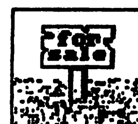
Svakako,najbolji oblik saradnje na relaciji časopis-čitalac je aktivno učestvovanje u uređenju samog časopisa.

U skladu sa gore napisanim,osećamo potrebu da ovim putem pozovemo sve one koji misle da bi njihovi prilozi svojim kvalitetom i aktuelnošću uspeli da izbore mesto na stranicama jednog specijalizovanog časopisa kao što je A Profy.

O čemu sve možete pisati? Najprostije rečeno,pišite nam o oblastima u koje se najbolje razumete i koje Vas najviše interesuju,bilo da su to igre, uslužni programi,programski jezici, metode programiranja,hardverski dodaci za Amigu,literatura ili bilo koja druga oblast koja bi mogla biti interesantna za Vaše kolege, korisnike Amige.

Napomena redakcije:

usled veoma kratkih rokova koji su nam bili postavljeni za predavanje Avgustovskog broja na umnožavanje,nismo bili u stanju da niti jedno pismo objavimo.Ovo ujedno važi i za veliki deo malih oglasa koje ćemo (naravno,besplatno uz kupon) objaviti u Septembarskom broju. Nadamo se da ćete ovo izvinjenje uvažiti. Unapred hvala.



Mali Oglasi

Prodaja

Veliki izbor programa i igara za AMIGU. Katalog besplatan! Tel.015/26-737,Igor.

Amiga Lightmouse

Izuzetna prilika!!!

Svetlosna olovka za sve tipove Amige. Crtajte perom po ekranu! Sve funkcije miša zadržane,a možete istovremeno koristiti i miš jer se olovka jednostavno uključi u Joystick port 2! Moguća instalacija u svaki DOS program (ovo omogućava priloženi softver).

Olovka+softver+uputstva - 100 DEM!!!

Takođe Vam nudimo vrhunsku digitalizaciju slika putem video kamere,digitalizatora za Amigu i Splittera koji omogućava odlične kolor digitalizacije. Slike Vam možemo odštampati najkvalitetnijim 24-igličnim štampačima ili ih snimiti na disketu. Takođe nudimo i druge Video usluge. Raspolažemo vrhunskom opremom! Nazovite radi dogovora...

info: Stajić Brana
ul.Nate Jeličić br.50
15000 Šabac tel.015/22-952

Aprofy[a]

Avgust 1990,br 2,godina I